
GAMERVIP
FEBRERO 2014
LORDS OF THE FALLEN



Carlos Menares | Lobo Orochi

Editor y fundador de Revista GamerVip / GV.cl. Diseñador y asesor de *retailers* por más de 20 años. Guionista y comunicador, ha trabajado en medios escritos y televisivos. Coleccionista de *cómics* de culto, cuenta con una de la videotecas más completas de cine clásico de terror y *westerns*.

Luis Godia | Max Power

Editor Sony de revista GamerVip, supermoderador *senior* en gv.cl y analista de mercado de videojuegos en medios digitales. Publicista especialista en marketing directo. Ha trabajado en medios escritos, televisivos y retail. Cinéfilo y nómada de espíritu, conoce los cinco continentes. *«La familia y los amigos son la escencia de la vida»*.

Rafael Inostroza | Badseed

Profesor de profesión, pero con el alma anclada a los videojuegos, el popular Semilla se ha destacado por su fuerte presencia dentro de diversas comunidades gamer, así como por sus populares crónicas «El MaSetero de Semilla». Hoy escribe en exclusiva para GamerVip, donde además, en horarios vampirescos, se encarga de la edición gramatical cual moderno profesor bandera.

Miguel Angel delRico | Javurr

Enigmático ser nortino, de épicas leyendas entre desierto, chicas y juegos. Gran conocedor de los mares de nintendo, así como de esos RPG que solo las mantes más avanzadas pueden ya recordar. Su nombre se murmura y permanentemente cambia, manteniendo su misma existencia en un misterio, Este es el nombre que este mes hemos recolectado. Verdad o Mentira? solo el tiempo lo dirá.

EDITOR GENERAL
Carlos Menares

EDITOR SONY
Luis Godia

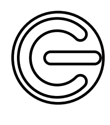
EDITOR DE CONTENIDOS
Rafael Inostroza

ANALISTAS
Javurr
Badseed
Lobo Orochi

CRONISTAS
José Toro
Max Power
José Farah
Jorge Maltrain Macho
Jocph

DISEÑO Y PORTADA
Carlos Menares

MAQUETA BASE
Luis Silva



GAMERVIP
Año 3 · N°24, Febrero 2014
Distribución gratuita
www.gamervip.cl

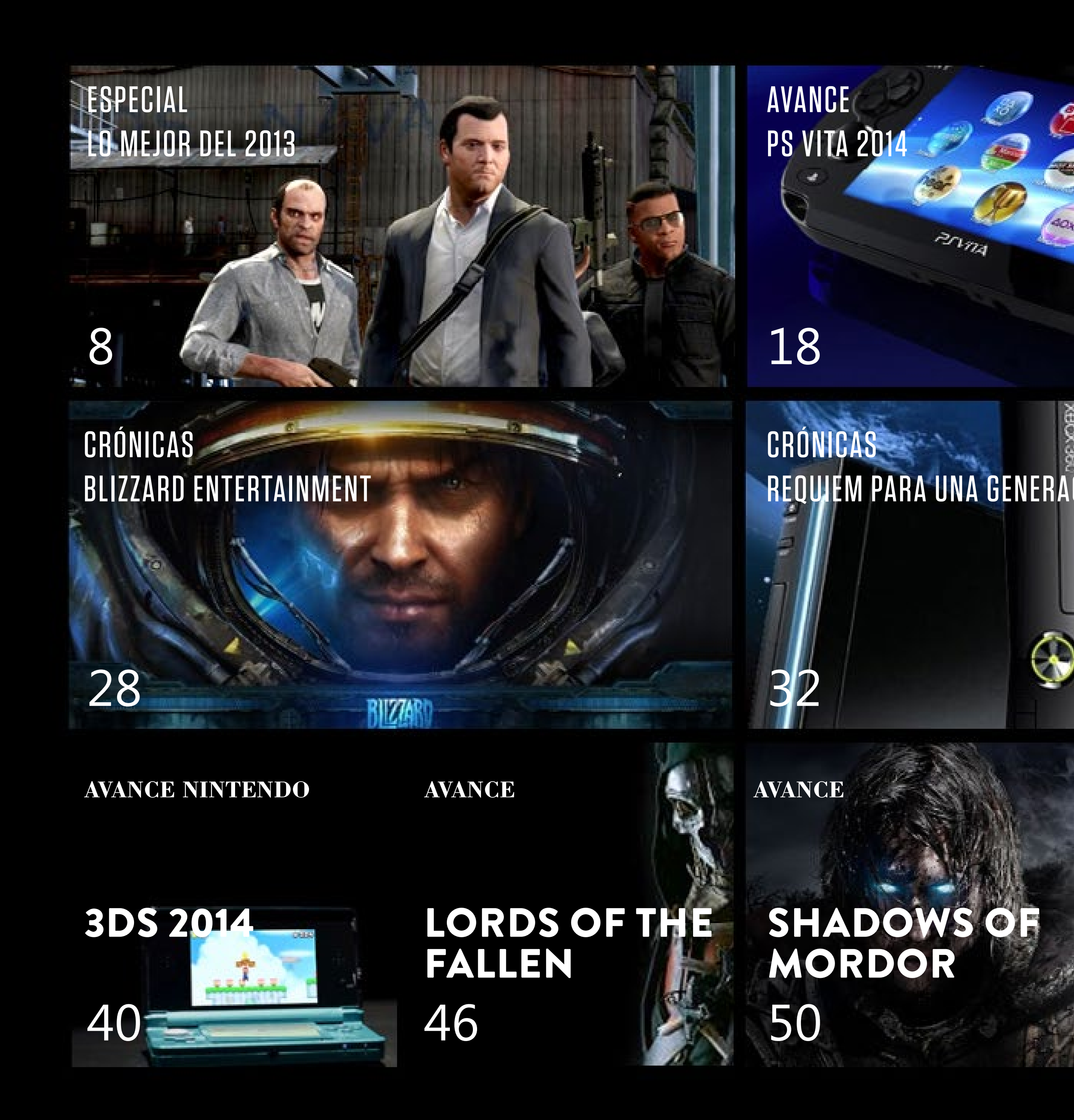
EDITORIAL

Y entramos de lleno a nuestro tercer año de vida muchachos, y de que mejor forma, que con una nueva generación de consolas sobre la mesa, y una fiebre gamer, como no se había sentido en años.
En este número nuestros amigos de Xbox One Chile debutan en nuestras páginas, mostrando como cada vez más, GamerVip se enorgullece de ser un centro, un núcleo donde todo quien quiere expresarse, y trabajar por este medio gamer de forma sana y sin truculencias, tendrá nuestras puertas abiertas.
Lo dije cuando comenzamos, y a nuestro tercer año lo reitero, si te gusta escribir crónicas, análisis de videojuegos, o tienes una comunidad y te gustaría algo de difusión en nuestras páginas, no temas escribirme diréctamente a carlosmenares@gamervip.cl Si tu estilo se ajusta a nosotros, y tienes el talento, las puertas están abiertas para que te desarrolles.
Aprovecho de anunciar, que por segunda vez, estaremos cubriendo la E3 2014 en terreno desde Los Angeles USA! Así que a frotarse las manos muchachos, que además de despachos, docurealitys y tanta cosa que estaremos mostrando esos días, eso implica chucherías y productos exclusivos que estaremos sorteando entre nuestra comunidad. No dejar de visitar mes a mes, gamervip.cl donde siempre tendrás tu revista GamerVip esperando gratis por tí... y junten ganas para Marzo, que te tenemos una sorpresa alucinante con Titanfall!

CARLOS MENARES | EDITOR GENERAL



Índice de contendidos

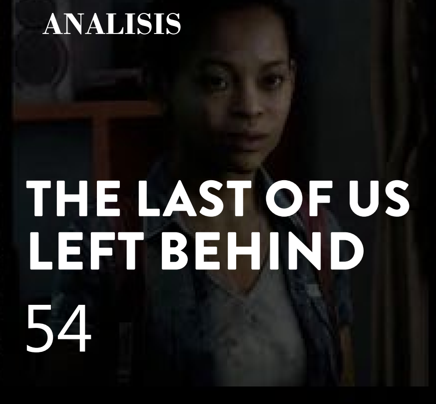














LO MEJOR DEL 2013

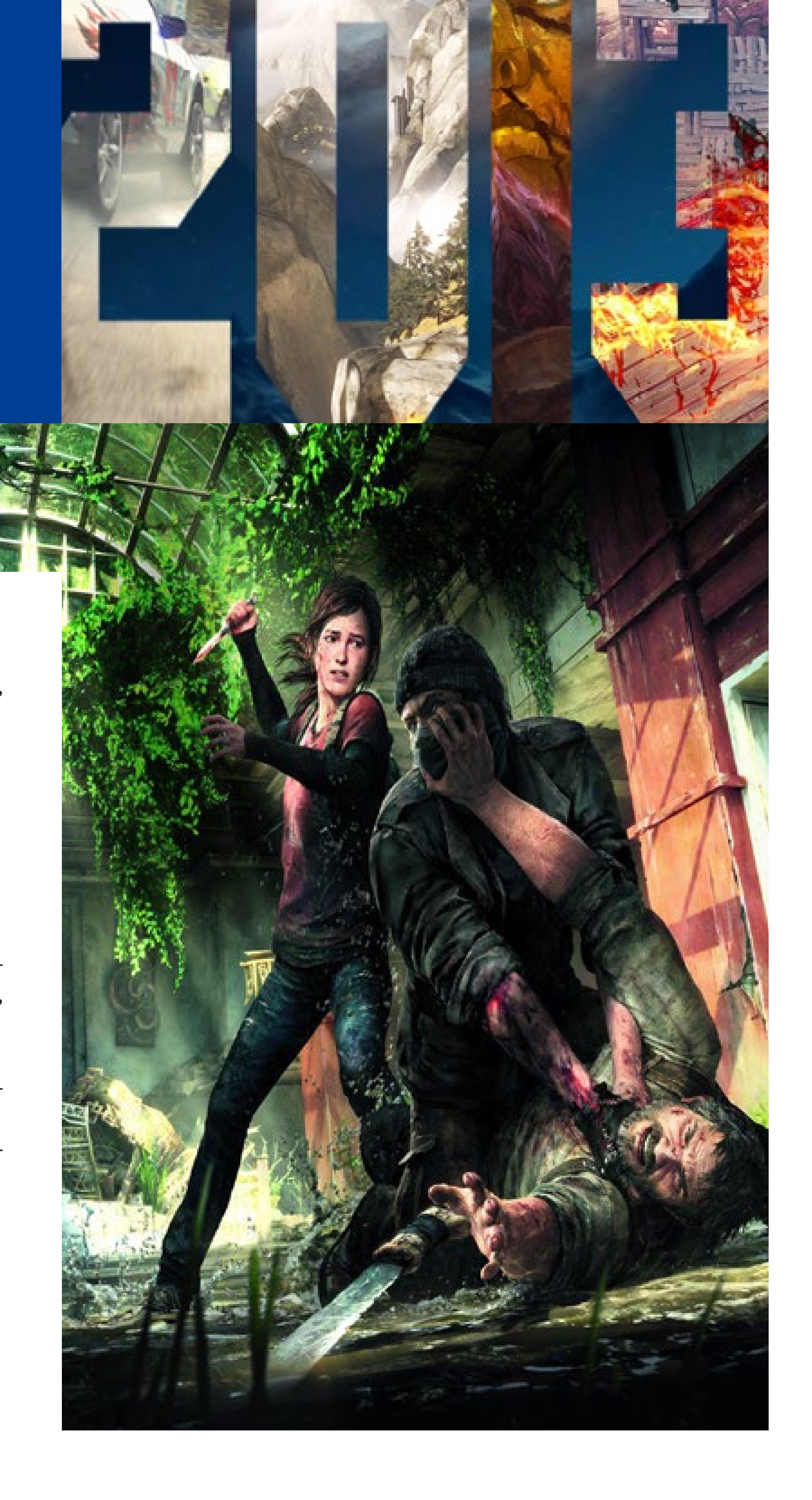
— POR: MAX POWER





Sin duda alguna lo mejor de este 2013 es el paso a la nueva generación de consolas. Los anuncios y salidas al mercado de las consolas next gen marcaron la pauta a todo nivel, eventos, noticias, sorpresas, y metidas de pata mayúsculas. Todo un arco iris de emociones que tendrá su lugar en este resumen de la actividad gamer de este año.

— **POR:** MAX POWER



A pesar de la llegada de las consolas de nueva generación, los títulos para estas están lejos de ser parte de la elite del año, casi todo lo contrario, porque no solo de gráficos vive el hombre, acá les dejo mis preferencias personales en una pequeña pero contundente lista:

The Last of Us:

Este juego prometió y cumplió, en una experiencia inmersiva casi única, me enganchó, pero fue un gancho con elástico, pues la verdad es que las primeras horas el desafío era no quedarme dormido, más que lo que tuviese que enfrentar en el juego, pero su historia maciza, y el carácter de sus personajes me llevo a tener un romance apasionado con este juego, el cual como memorable affaire, solo duro una vez, pues jamás lo volvería a jugar, pero me dejo un gran sabor de boca, solo me falto el pucho al terminarlo. Impecable.



Gran Thef Auto V:

Sin duda, por lejos el titulo mas esperado del año, marcó pauta. Las largas colas en tiendas de Santiago demostraban que el titulo tiene incondicionales incluso acá en Chilito, donde se cae la gente del mapa, y a pesar de mi odio absoluto a los sandbox, este juego sin duda será el juego del año. Así, cortita, El Mejor.



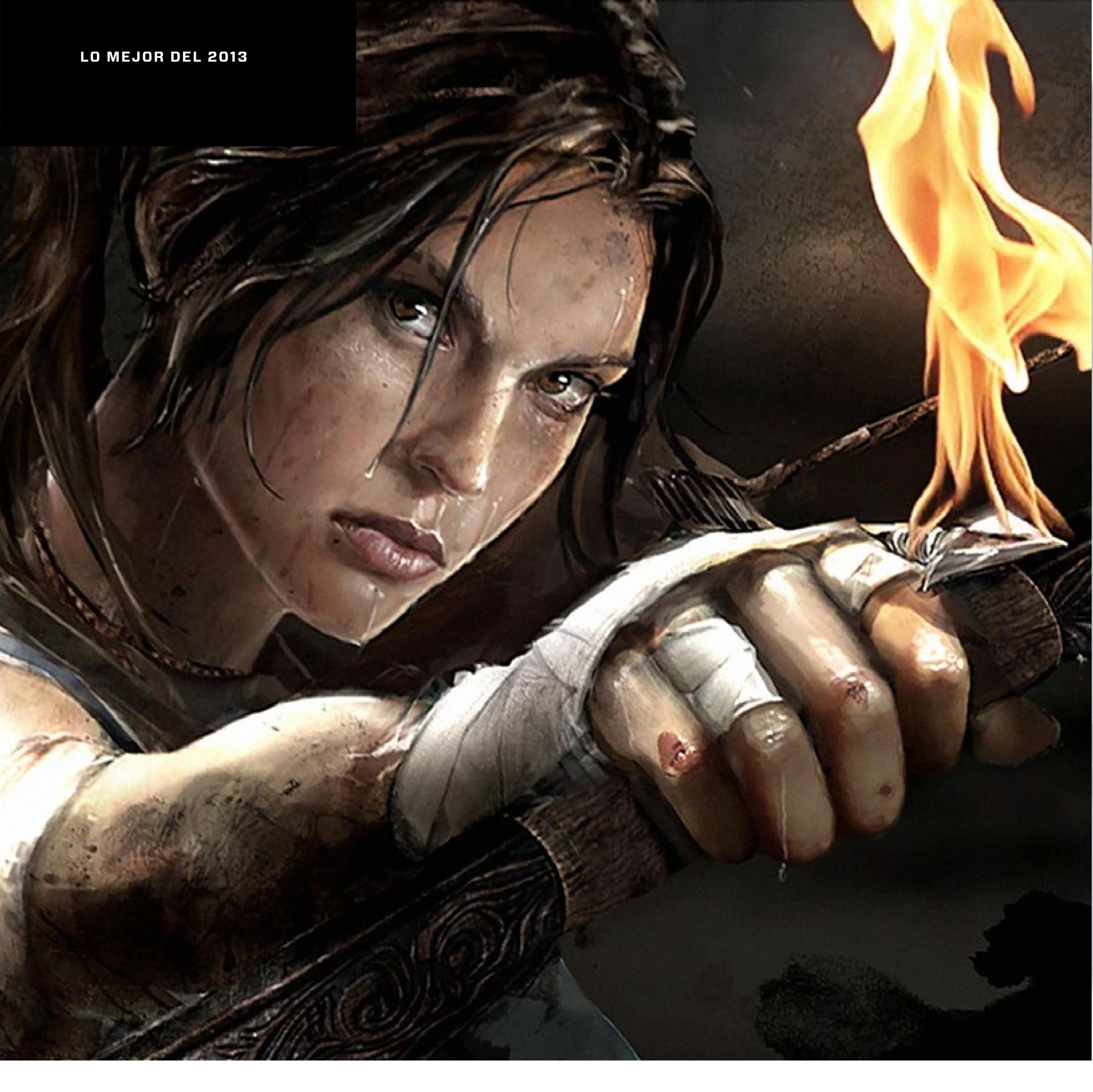
Bioshock Infinite:

Ken Levine, el gurú de muchos gamers, nos trajo esta joya, un FPS, que combina gran cantidad de acción, poderes y muchos disparos de por medio, pero con un argumento simplemente soberbio. Definitivamente esta entre los top tres del año.

Assassin's Creed 4: Black Flag:

Luego del porrazo de Ubisoft con la tercera entrega de esta Saga, el numero 4 llego a poner orden y a ordenar el naipe. Acá se mantiene el espíritu, o más bien se retoma, de las primeras entregas, además el gigantesco mapa acompañado de una trama ágil y novedosa pone devuelta a esta franquicia entre los mejores, sin duda alguna.





Tomb Raider:

Y lo mejor para el final; este es mi juego favorito de este año. Este reboot de Lara (sí, la amo) solo me trajo buenos momentos, con una historia contundente, muy, pero es que muy entretenida, pudimos ver los primeros pasos de una temerosa adolescente, que incluso tuvo que asesinar por primera vez a un desalmado, él o yo era la consigna en ese segundo. De ahí en adelante el juego es simplemente una delicia, con muchísimas horas de entretención, y te hará desarrollar un cariño entrañable por la heroína. Ya sacándonos la espina de los mejores juegos, nos vamos a todo lo demás.

La mejor conferencia del año fue sin duda la presentación que hizo Playstation en la E3 2013. A pesar de momentos de una lata extrema (apoyo con el alma a los indie, pero necesitan su propio espacio y no mezclarse en las ligas mayores) la presentación de la PS4 fue contundente, pero más aun fueron los demoledores jabs y uppercut que le propino a Microsoft.

Tan contundente fue la presentación, mostrando una consola sobre la cual hoy en día aun se debate si es mas poderosa gráficamente o no que X1, pero que es mas barata, entró antes al mercado, y dejó fuera las especulaciones sobre los DRM en los juegos, el tema era simple, usted lo compra y hace lo que quiere con el juego, listo.

Esto provocó tal nivel de indignación y trolleos sin tregua que finalmente rodaron cabezas en Microsoft y la empresa se vio en la obligación de retractarse de todas las políticas “visionarias” que había ligado a su nueva consola y volver a fojas cero en lo que a derechos de propiedad del juego se refiere.

Un triunfo absoluto para Playstation en esta pasada.

La mejor consola del año; pero que duda cabe. Playstation 4 marco un hito sin precedentes en el mercado nacional.

Este año Playstation aposto mas fuerte que nunca en el mercado nacional, y por primera vez veíamos en televisión abierta, en pleno festival spot publicitarios de Playstation entre las tandas comerciales, y lo que vimos, solo para países del primer mundo, hoy estaba, y más aún, invadía nuestros hogares con potencia inusitada. Kratos se paseaba por las playas del litoral y los eventos de verano no pararon, y luego un lanzamiento tras otro. Una campaña sin precedentes en nuestro país, culminaron en una venta explosiva de la consola en su salida, lo que hizo que esta simplemente se agotara en todas partes, mujeres, hombre, abuelitas y ñoños lloraban por igual la carencia en el mercado del tan ansiado juguete, ni los sobreprecios pudieron frenar esta hora de locura compulsiva, una febril epidemia de consumismo cayó con más fuerza que nunca, y el objeto del deseo, era el cáliz sagrado que haría que personajes de monóculo hicieran las largas filas de espera, solo para poner sus manos sobre la joyita de Sony.
Y si bien es cierto que los títulos que acompañaron a la consola dejan mucho que desear, sin duda será este 2014 donde podremos ver más de la capacidad de la consola, recuerden que más de 180 títulos están en desarrollo, ¡cómo no saldrá algo bueno de todo eso!

Junto con esta andanada de marketing sostenida en el tiempo que ha mantenido Playstation durante este año, sin duda el evento mas entretenido que me toco cubrir, fue el lanzamiento de Gran Turismo 6.

Buena comida, el correspondiente espumante, la presentación con su buena pantalla... nada de eso se compara a la oportunidad única que le dio Playstation Chile a los medios de darse una vueltecita a un improvisado circuito en el club de planeadores de Vitacura; yo me pegue un trompo con Eliseo Salazar, el mejor piloto chileno de todos los tiempos. Gracias Playstation, de verdad.




SUPER
MA
3DW



Pero ¿Y Nintendo?

Pues a mi juicio la gran N va por otro carril, va a otro público, y compite solo consigo misma, y vaya que logro superarse.

La avalancha de títulos que mostró en el segundo semestre hicieron que una consola que muchos dieron por muerta, repuntara en sus venta, y gracias a un publico incondicional, ha logrado estabilizarse, con lo que más y mejores títulos se avecinan. Mi experiencia fue de incertidumbre, hasta que a principios del 2013, en un viaje a USA, nos quedamos 4 personas casi atrapados en la nieve, y solo teníamos una Wii U; fue ahí cuando un mundo nuevo de entretención se abrió a mis ojos.

Es que WiiU te engatusa con magia desbordante y entretención a raudales. Los gráficos son correctos y cumplen. Bien por Nintendo, que aseguró en este 2013 su nicho de forma indiscutida.

¿Y lo más destacado del plano nacional? Pues sin duda nuestro Festigame. Fue un placer ser media partners y además disfrutar las bondades de tener en forma exclusiva, siendo los primeros en Sudamérica, de disfrutar de la Playstation 4. Era muy gratificante ver juegos para el deleite masivo que producían los juegos que aun no salían al mercado pero que estaban ahí, para el disfrute de todos, y no hablamos de títulos menores, Beyond, Diablo 3, y varios mas, ayudaban a poner a nuestra fiesta de los videojuegos en el sitio que siempre debe estar, la primera línea. No cabe duda, que Festigame será el referente gamer de nuestro país, y el sitio de encuentro obligado de los medios especializados.

Este fue un año muy movido para los que estamos en este medio, con muchos títulos entretenidos de analizar, consolas nuevas, que es un manjar que se disfruta solo cada un lustro, con suerte; y lo mejor, que logramos llegar cada día a más y más amigos convirtiendo a Gamervip en una familia cada día mas globalizada y cohesionada. Eso para mi, es lo mejor del año.

— **POR:** MAX POWER


SONY
PS VITA



PS VITA 2014

EN BUSCA DE SU CONSOLIDACIÓN

La consola portátil de Sony, pese a tener un variado catálogo y joyas imperdibles, no ha logrado levantar cabeza, sobre todo en occidente, por lo que este 2014 parece ser clave para afianzar sus ventas de la mano de su hermana mayor, la PS4.

Como un virus se incrustó en el mundo de los videojuegos aquello de que "PlayStation Vita no tiene juegos". Una frase totalmente ajena a la realidad. Y es que, pese a que acaba de cumplir dos años en el mercado, su parrilla ofrece un variado catálogo de juegos y algunas joyas exclusivas imperdibles, como el juego de rol Persona 4 Golden, el de plataformas Tearaway o el título de aventuras Gravity Rush.

Sony ha afirmado que la lista de juegos disponibles para la consola supera el millar de títulos -incluyendo, claro, los compatibles de PS One, de PSP y de PS Mobile- y este 2014 la consola ha visto aumentar su catálogo con títulos que han gozado del reconocimiento de la crítica y los usuarios, como los digitales TxK y OlliOlli, el título de rol YS: Memories of Celceta, el frenético Toukiden: The Age of Demons o el retorcido Danganronpa.

¿Pero qué nos espera en adelante? Pese a que la consola sigue adoleciendo de títulos exclusivos "AAA", de esos que por sí solos pueden convencer a los más escépticos, lo cierto es que hay casi un centenar de juegos anunciados para los próximos meses, con varios títulos independientes que serán lanzados en paralelo con sus versiones de PC o consolas y un buen puñado de títulos que serán localizados desde Japón.

— **POR:** JORGE MALTRAIN MACHO



Y es que, a diferencia de lo que ocurre en occidente, PlayStation Vita vive un momento dulce en el país nipón, donde se ha consolidado como la segunda consola más vendida -antes, por cierto, del lanzamiento de PlayStation 4- y es la única que ha mejorado sus ventas en relación con 2013. Así, por ejemplo, mientras su competidora 3DS ha caído en casi un 50% sus ventas, la consola de Sony las ha incrementado casi en un 300%.

Algo que, sin duda, le permite respirar con más tranquilidad a Sony, que por un lado no pierde dinero con la fabricación y las ventas de la portátil (de allí que todavía no haya hecho la tan necesaria rebaja de su precio en occidente) y, por otro, se asegura que las compañías niponas mantengan el flujo de juegos en ese mercado, muchos de los cuales prometen ser localizados gracias a empresas como NIS America, Aksys o Atlus.

Habrá que ver, además, el impacto en ventas de los nuevos modelos de la consola en el mercado occidental: más livianos y delgados, pero no más baratos que las originales, pese a tener una pantalla LED de menor calidad a la OLED del primer modelo. Es que si bien la salida de PS4 impulsó algo sus ventas, gracias a la función de "Remote Play", tampoco fue para lanzar cohetes ni mucho menos en las oficinas de Sony.

Al fin y al cabo, lo que importa son los juegos. ¿Y qué nos promete PS Vita en tal sentido? De entrada, un movido mes de marzo, con la llegada del esperado juego musical Hatsune Miku: Project Diva F, de Sega, uno de los títulos más vendidos en Japón y que cuenta con un fiel nicho de seguidores. Este mes, además, tendremos el juego de terror Deception IV: Blood Ties y el beat'em up Dynasty Warriors 8.

«Y, por si fuera poco, muchos títulos independientes anunciados para PlayStation 4 tendrán su propia versión de PS Vita, más allá del fantástico "Remote Play"»

El plato fuerte, no obstante, es la remasterización de los juegos Final Fantasy X y X-2, de la mano de Square Enix. La compilación es el juego más reservado para la consola en todas las tiendas y tras su salida en Japón le dio un importante impulso a PS Vita que, de hecho, se ha mantenido hasta ahora. Algo que sólo viene a demostrar la fuerza de la saga a la hora de poner sobre la mesa historias clásicas como la de Tidus y Yuna.

Durante abril se confirmará la primacía de los juegos de corte japonés en la consola, con tres títulos de rol: Sega nos traerá Ragnarok Oddysey Ace, Atlus se anotará con Conception II y NIS America localizará Demon Gaze. Sin duda, para los fanáticos del rol oriental



la consola de Sony se está convirtiendo en la tierra prometida. Por cierto, ese mes también se sumará al catálogo MLB 14: The Show para los fanáticos del béisbol.

Mayo, por su parte, parece que será el mes de las colecciones. Sony ya anunció que lanzará una de Sly Cooper para la portátil, que incluirá los tres títulos de la saga en PlayStation 2. Mucho más esperada, por cierto, asoma la de God of War. Las primeras dos aventuras de Kratos también llegarán a la PS Vita, en lo que parece ser una clara tendencia de Sony. ¿Cuál será la próxima? ¿Quizás la del Team ICO? Habrá que verlo.

Aparte de estos juegos, que ya tienen sus fechas confirmadas, PlayStation Vita anota varios otros títulos llamados a ganarse el favor de los usuarios. Partiendo por la versión portátil de Borderlands 2, que será el primer título lanzado gracias a una división interna creada por Sony el año pasado con miras a ayudar, ya sea económica o logísticamente, a empresas externas para lanzar sus títulos en la consola.

Sumemos a eso otros esperados títulos con fecha por confirmar, como Freedom Wars, Soul Sacrifice Delta, Dragon's Dogma Quest, Destiny of Spirits, Murasaki Baby, Hotline Miami 2, Danganronpa 2, Mighty Nº9 o The Binding of Isaac: Rebirth. Y eso sin contar con las esperadas versiones para la portátil de dos juegos del renombre de FEZ, el épico título de Phil Fish, o el súper ventas Minecraft de Markus 'Notch' Persson.

Y, por si fuera poco, muchos títulos independientes anunciados para PlayStation 4 tendrán su propia versión de PS Vita, más allá del fantástico "Remote Play". Así, por ejemplo, podemos destacar de la lista títulos como 1001 Spikes, Assault Android Cactus, Counterspy, Dead Nation, Energy Hook, Forgotten Memories, Helldivers, Hohokum, Pavilion, Putty Squad, Soul Saga, Velocity 2X o Volume.

Como pueden ver, el futuro de PS Vita está muy lejos de ser tan negro como lo pintan los agoreros del pesimismo. Es cierto que si buscas en la consola títulos de alto presupuesto y con grandes campañas de marketing puede que te decepciones, pero la portátil de Sony cumplirá todas sus expectativas si lo suyo apunta a una máquina que les garantice largas horas de diversión en software y alta calidad en hardware.

Más aún, todo indica que Sony tiene planes a largo plazo con PS Vita, considerando la obligación impuesta a los desarrolladores de PS4 para facilitar el "Remote Play" y la más que segura integración con su futuro servicio de juegos en streaming, PlayStation Now, que si bien estará disponible para móviles y tabletas, tendrá en la Vita su mejor exponente portátil. ¿Qué la PS Vita está muerta dicen? Puedes apostar que no.

— **POR:** JORGE MALTRAIN MACHO


Y
X
B
A

XBOX ONE

ANALISIS

Después de todos los problemas leídos en los foros, iba con muchísimo miedo por la consola, pero al final nada más lejos de la realidad. El embalaje está cuidado al detalle, nada más abrir la caja te das cuenta de que han intentado dar un toque de calidad hasta a eso. Está todo muy ordenado, separado por cajas y muy bien preparado para sacarlo. En cualquier caso, un pack cuidado, todo bien recogido dentro y a cada cosa que desenvuelves te das cuenta de todos los detalles. Todos los componentes lucen el mismo diseño, incluso hasta en el HDMI dónde también hay detalles con reflejo y mate.

— **POR:** JOCPH

La consola es grande, no muy pesada pero si muy grande, habrá gente a la que no le guste, a mí no me disgusta, aunque tampoco me parece espectacular de diseño. Podríamos decir que busca la sencillez, hasta tal punto que sus líneas rectas y la falta de elementos llamativos hacen pensar que verdaderamente quiere que prestes atención a lo que realidad importa: la televisión.

Al igual que en la Xbox 360 Slim, este modelo incluye botones que responden al tacto, con el botón de encendido escondido en el logo frontal y el de extracción del disco también camuflado en el diseño de la pletina frontal.

La nota negativa llega con la colocación, ya que el hardware (posiblemente la unidad óptica) ha obligado que esta Xbox One requiera estar siempre en posición horizontal, por lo que no podremos colocarla en vertical como las versiones anteriores.

El sonido que emite la consola es realmente bajo, aunque estés horas con esta encendida, no variará de manera notoria la manera de comportarse de la consola. No emite más ruido.

Sistema e integración con kinect.

Enciendes y te toca descargar actualización, la consola se reinicia y pasa al modo dashboard una vez finaliza. Ya en el dashboard todo respira a nuevo y a Windows 8. Todo se mueve a una velocidad de vértigo, va tan rápido como anunciaban, o incluso más.

Los comandos de voz están prácticamente todos y navegar por la consola a base de comandos es algo que se tiene que probar. Yo no me veía dando voces a todas horas pero la verdad es que reconoce la voz extremadamente bien y, por lo general, la respuesta es muy rápida, por lo que el proceso no es tedioso e invita a usarlo.

Todo luce espectacular ahora. Mientras en la Xbox 360, pese a ser 1080p, el menú se veía pequeño por los márgenes que dejaba a cada lado, el menú a pantalla

DATO GVIP:
XBOX ONE LLEGARÍA DE FORMA OFICIAL A CHILE EL MES DE ABRIL, A PESAR DE LOS RUMORES QUE AFIRMABAN AGOSTO COMO LA FECHA OFICIAL, DURANTE LA PRESENTE EDICIÓN DE FESTIGAME.



completa aprovechando todo el ancho ya hace que visualmente adopte un aspecto mucho más atractivo. Las imágenes de los logros son de alta resolución y calidad, igual que los avatares/gamerpics nuevos. El inicio de sesión automático con Kinect es una de las mayores sorpresas, se agradece muchísimo encender la consola, sentarse y jugar. De un proceso que podía resultar tedioso (cambio de perfil) a un «Xbox: Enséñame lo mío». Simple, perfecto. Para descargar un DLC, «Xbox: Usar un código» y en cuestión de segundos tenemos el DLC bajando. Increíble.

La primera vez que escuchas la voz de alguien por el headset sorprende la claridad, realmente es una llamada de Skype, suena exactamente igual y para nada se escucha enlatado ni molestan los ruidos externos. Es excelente y por primera vez puedo hasta entender lo que dicen algunos gringos, algo que con el de Xbox 360 era imposible. Ahora se escucha cristalino, de verdad, sorprende.

El perfil ahora tipo social es muy atractivo y la actividad reciente de tus amigos se agradece, así como poder seguir a gente sin tener que ser amigos obligatoriamente.

La posibilidad de enviar mensajes desde Xbox 360 a One y viceversa se agradece también para conservar la comunicación con gente de la antigua plataforma. Es fácil reconocer a los usuarios de Xbox 360 ya que no tienen el avatar nuevo. Además, lo indica en el estatus, por si el usuario tuviese avatar de One pero estuviese en 360.

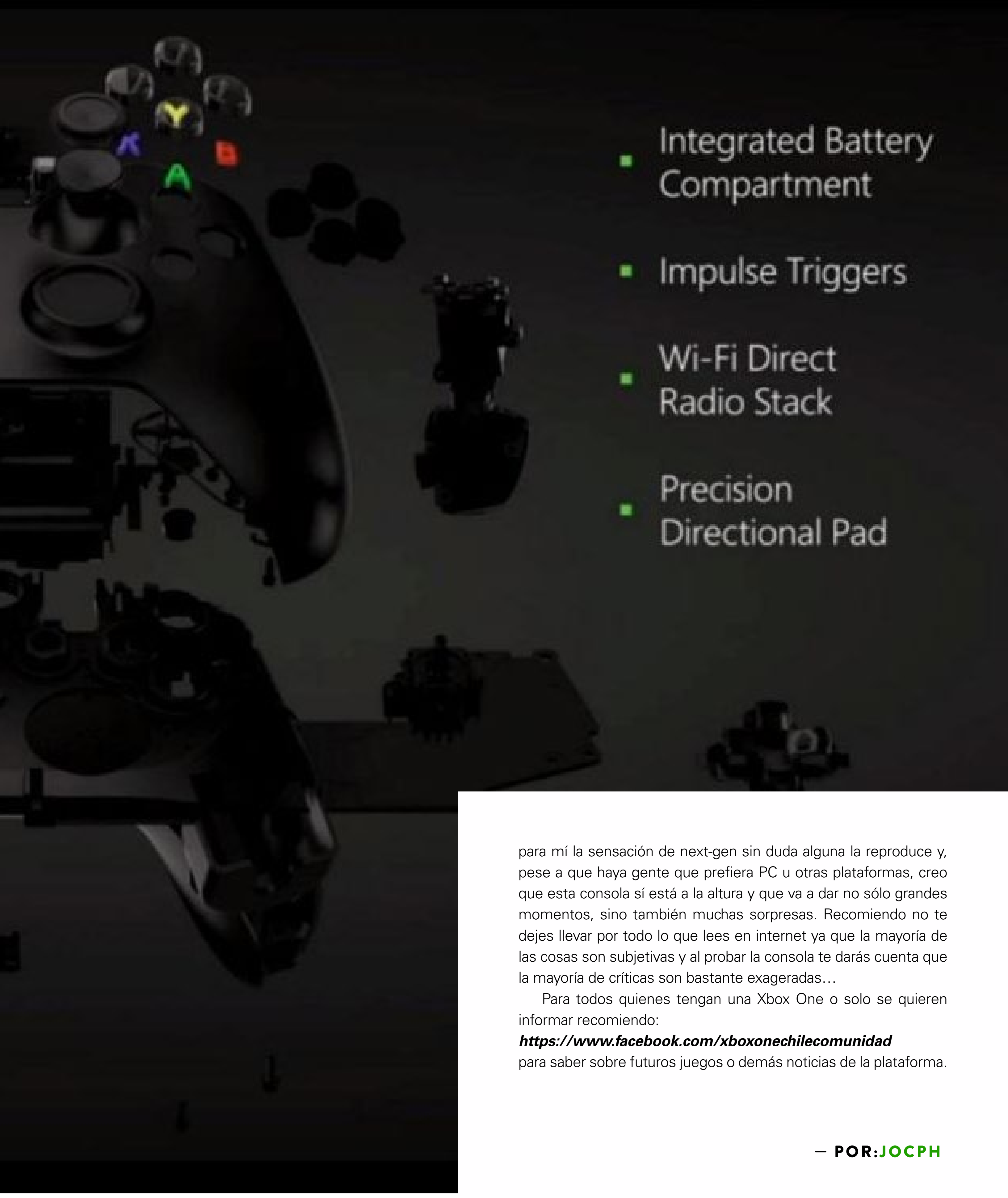


El Mando.

Después de meses y meses de opiniones y viniendo de un mando de Xbox 360, pensaba que era un mando difícil de superar. Pero lo lograron... Los materiales son sublimes, los sticks son algo más pequeños y fáciles de manejar que los anteriores de la 360. Pero lo mejor sin duda es su textura en los bordes, que los hace muy cómodos de utilizar, no resbalan ni cansan. Los botones superiores, pese a que a algunos les han molestado, son tan cómodos cómo los de 360; y qué decir de la vibración en los gatillos... sin palabras. Grandes, con un recorrido asombroso, suave y con un «clac» final que suena bien sexy. La cruceta ha mejorado mucho y el peso es el que debe ser, ni muy pesado, ni tan ligero que parezca de juguete. En pocas palabras el mando es una delicia.

En conclusión es una excelente opción y si vienes de 360 aún mejor, un sistema operativo muy rápido aunque algo enredado en un comienzo, se agradecen cosas como acoplar aplicaciones y la multitarea, algo impensado años atrás en una consola. El kinect 2.0 nos trae bastante innovación y cuando tienes la consola y empiezas a dar órdenes, o en FIFA 2014 sustituir un jugador con la voz durante el partido sin pausarlo, aunque la mayoría odie el kinect les recomiendo darle una oportunidad. El mando sin palabras, si te gusta el mando de 360 este te encantara y te dará más inmersión al tener la vibración independiente en cada gatillo, me dejó bastante sorprendido lo que se logra con eso. Obviamente no es perfecta y como digo al menos

EL KINECT 2.0 NOS TRAE BASTANTE INNOVACIÓN Y CUANDO TIENES LA CONSOLA Y EMPIEZAS A DAR ÓRDENES, O EN FIFA 2014 SUSTITUIR UN JUGADOR CON LA VOZ DURANTE EL PARTIDO SIN PAUSARLO, AUNQUE LA MAYORÍA ODIE EL KINECT LES RECOMIENDO DARLE UNA OPORTUNIDAD.



para mí la sensación de next-gen sin duda alguna la reproduce y, pese a que haya gente que prefiera PC u otras plataformas, creo que esta consola sí está a la altura y que va a dar no sólo grandes momentos, sino también muchas sorpresas. Recomiendo no te dejes llevar por todo lo que lees en internet ya que la mayoría de las cosas son subjetivas y al probar la consola te darás cuenta que la mayoría de críticas son bastante exageradas…

Para todos quienes tengan una Xbox One o solo se quieren informar recomiendo:
https://www.facebook.com/xboxonechilecomunidad
para saber sobre futuros juegos o demás noticias de la plataforma.

— **POR:JOCPH**


The NoobFather



Quizás una de las empresas de videojuegos más grandes hoy en día, junto a títulos que han marcado hitos durante años: Blizzard Entertainment, que comenzó en el año 1991 bajo el nombre de Silicon and Synapse, fundada por Michael Morhaime, Allen Adham y Frank Pearce en la ciudad de Irvine, California. Sus inicios en la industria de los videojuegos comenzó dos años después, cuando crean sus primeros software en juegos que son Rock and Roll Racing y The Lost Vikings, marcando así un antes y un después a la compañía, cambiando su nombre el año 1994 a Blizzard Entertainment. Actualmente es una subsidiaria de la compañía americana Activison Blizzard.

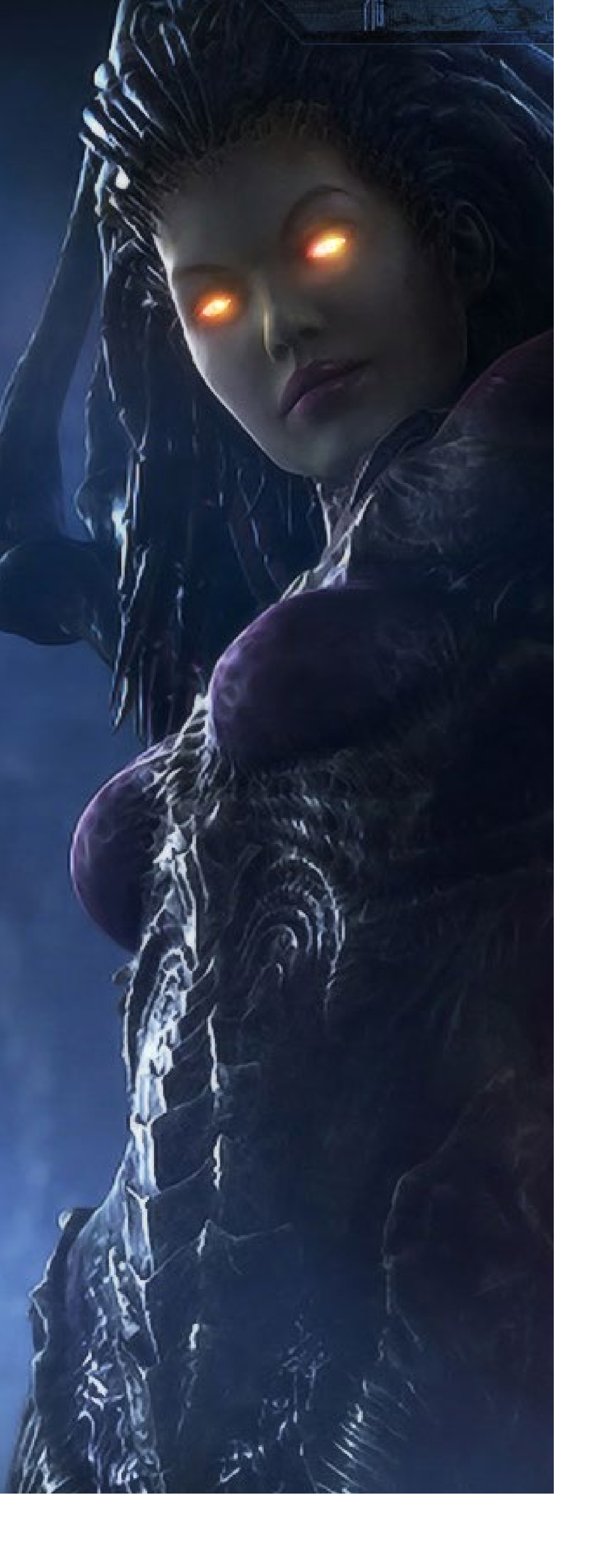
— POR: NOOBFATHER



Después de haber creado sus primeros dos grandes juegos, el verano del año 1994 se lanza el demo de Warcraft: Orcs and Humans, mezclando las tácticas de Dune II(creado por Westwood Studios) y con una estética de fantasía. Ahí fue en donde no importaba quien fue el primero en crear un videojuego de cada género, pero ahí descubrieron uno de los puntos fuertes de Blizzard: Sus juegos eran atractivos para las masas.

Lo más importante de este título, no era el atraer a jugadores "Hardcore" sino crearlos. Con la adición del multiplayer y la opción de conectividad por LAN hizo explotar al máximo el género de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS). Al final del año 1995 sale al mercado Warcraft II: Tides of Darkness, que fue sacado para MS-DOS. Un juego ganador de premios y primer juego con la "niebla de guerra", junto a las unidades scout, mientras que si tu le dabas demasiados clicks a una unidad, esta se "enojaba". Después del éxito de Warcraft, Blizzard iba a poner otra piedra en su gran carrera de juegos, llamada Diablo. Este juego fue desarrollado por Condor Games, un estudio separado pero que estuvo trabajando para Blizzard. El año 1996 Blizzard compra la compañía Condor Games y se llamó Blizzard North, al año siguiente Diablo es lanzado como un juego de viaje por mazmorras. Siendo un juego de acción rpg muy simple, pero su control tan sencillo, oleadas de enemigos y los ítems que podrías llegar a obtener, hicieron este juego muy adictivo. Pero más importante que el juego mismo fue la creación de Battle.net. En donde logró captar muchos gamers, con su interface sencilla para poder competir o ingresar a partidas.

Cuando Blizzard North estaba creando Diablo, deciden tomar una nueva dirección y crean Starcraft, un juego sci-fi futurista que hizo otra marca en el género RTS. En donde las misiones contaban una historia y mostraban tres razas equilibradas que son los Terran, Protoss y Zerg. Después de dos años de balancear las razas, el año 1998 el juego sale al mercado como un éxito rotundo, haciendo el tercer éxito de Blizzard. Logrando vender más de 1.5 millones de copias alrededor del mundo.



«CADA ENTREGA QUE BLIZZARD TIENE ACTUALMENTE EN EL MERCADO: **DIABLO, STARCRAFT Y WARCRAFT,** HAN MARCADO HITOS IMPORTANTES EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS «

Para su siguiente acto quisieron ir hacia algo más original y sale Warcraft III, en donde ellos decían que no era un RTS sino un juego de rol de estrategia. Haciendo que su fuerte sea unirse el gamer con el personaje, explorar todo lo posible. Creando una historia muy poderosa y rica, logrando hacer el juego que les dio el número más grande de jugadores, World of Warcraft. Haciendo que el género MMORPG fuera tan popular, que en su punto máximo alcanzo los casi 20 millones de subscriptores, haciendo que junto a múltiples expansiones sigue siendo un éxito alrededor del mundo. Llenando de nuevas historias, terminando otras y marcando cada minuto sobre los héroes más importantes de dicho universo.

Cada entrega que Blizzard tiene actualmente en el mercado, Diablo, Starcraft y Warcraft han marcado hitos importantes en la historia de los videojuegos. Admito que soy un fanático de esta empresa, primero por sus animaciones que llegan a ser de una calidad artística que refleja cada segundo el sentimiento que quieren transmitir, desde ansiedad con cada tráiler, hasta emociones con los finales. Porque elegir a Blizzard muchos se preguntaran, porque ellos además dieron desde muy temprano herramientas para poder crear tus propios mods dentro del juego, dando como ejemplo que Dota nació gracias al generador de mapas y configuración de Warcraft III.

Ellos han logrado lo que muchas empresas quisieran, tener un grupo fiel de gamers que desde sus inicios los han seguido para seguir viendo que ideas se les ocurren. Es una de mis compañías favoritas, llenas de historias que mientras estas jugando parece ser una película, con animaciones estupendas y siempre llenando de expectativas y ansiedad cada vez que veo algún tráiler de un juego nuevo o expansión. Para saber mucho más sobre empresas de videojuegos, gameplays y reviews pueden visitar www.thenoobfather.cl.

— **POR:** NOOBFATHER





REQUIEM PARA UNA GENERACIO





— **POR:** SOULREAVER


XBOX 360
(C)VINH.LE

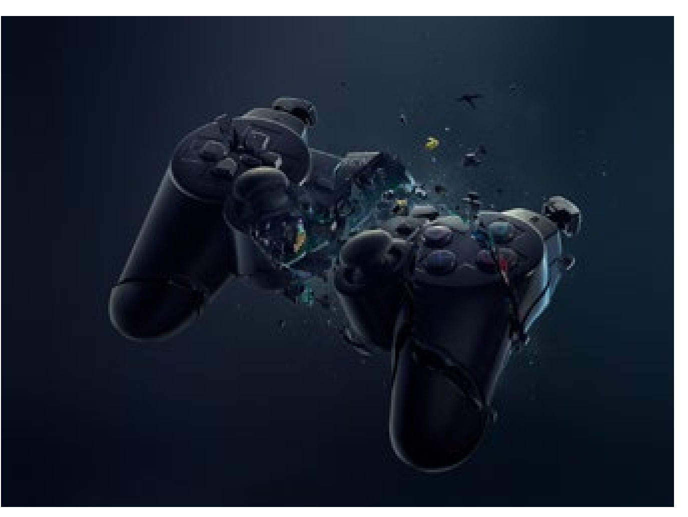
Estamos llegando al final de una generación buena, en donde las tres consolas Xbox 360, PS3 y Wii nos regalaron gratos momentos con juegos inolvidables y en donde, en el caso de las dos primeras consolas mencionadas, nos mostraron un cambio gráfico espectacular. Sagas multiplataformas increíbles dieron vida en la pasada generación como Bioshock, Assassin's Creed (con aciertos y desaciertos), Dishonored, Dragon Age o Mirror's Edge entre otros. Mientras que algunas sagas pasaron a conocimiento masivo como el caso de los The Elder Scrolls, los Fallout etc y otras como los Call of Duty que pasaron a ser de juegos muy buenos de primera persona a entregas anuales monótonas sin un desliz de innovación. Lo anterior nos refleja un poco lo que nos entregó esta generación que si bien ya es "pasada" dista mucho de estar obsoleta, en donde el principal acierto fue la preocupación de las empresas a crear entornos más detallados, más hermosos estéticamente y la creación y perfección de un sistema de multijugador online, pero que nos dejó como daño colateral los DLC, que se hicieron masivos y odiosos, hasta abusivos, ya que muchos juegos, para entender su final o partes de su argumento, había que pagar por un DLC de manera adicional al valor cancelado por el juego, como el caso del Mass Effect 2 (sin dejar de lado por supuesto que es un juegazo) o el Asura's Wrath, vendiéndonos los juegos de manera incompleta, y que para poder experimentar todo lo posible algún juego hay que invertir un poco más para desbloquear los contenidos. Esto trae nostalgia, ya que en el pasado dicho contenido se desbloqueaba principalmente por exigencias que colocaban los juegos, el terminarlos en una cierta dificultad (este es otro factor a considerar, ya que para muchos gamers, esta generación ha sido la más "fácil", ya que apuntan a una mayor cantidad de público), desafíos diversos etc, que le daban a los juegos mayor rejugabilidad y entretención. Lo otro negativo de esta generación como daño colateral de algo muy positivo (la evolución del sistema online, jugar en comunidades, que se abordarán más adelante) es la gran irrupción del sistema online, ya que a estas alturas se ha vuelto casi una "obligación" de cada título el poseer un sistema online, tanto de cooperativo como competitivo, provocando que sagas emblemáticas se arruinen por incorporar, de manera extremadamente forzosa, un sistema multijugador que lo hace casi tan malo como la aventura de un jugador. Ejemplos de lo anterior hay muchos, pero que podemos mencionar a Tomb Raider (el último que nuestro análisis de la edición definitiva viene en este número), en donde su campaña individual es casi perfecta, pero que se ve de alguna manera opacada por el online que es horrible y hecho a última hora, el God of War, que sin necesidad de un sistema multijugador, éste irrumpió de todas maneras en la última entrega dando resultados catastróficos, los Dead Space, etc. Sin embargo no todo es negativo, ya que el anterior sistema Online evolucionó hasta casi perfeccionarse, logrando un sistema muy parecido a los PC, en donde no sólo se juega con otras personas a nivel nacional o internacional, sino además entrega una herramienta adicional de comunicación, permitiéndonos hablar con nuestros compañeros de juego en tiempo real, la creación de perfiles que incorporan los logros/trofeos. Lo anterior se suma al gran avance en términos multimedia, como la música que podemos colocar a nuestro antojo mientras jugamos a cualquier título y que automáticamente éste baja el volumen del entorno pero no así de las voces, logrando una incorporación magistral entre nuestra música y la experiencia del juego o la capacidad de ver películas descargables, visualización de imágenes, entre otras cosas. Ahora tenemos que hacer hincapié en lo verdaderamente importante en cada consola Xbox 360/ PS3 y que son sus juegos. De esta manera, y para presentarlos de una manera más dinámica y cómoda, separamos cada una con sus exclusivos y los multiplataforma lo que, según nuestro criterio, son lo mejor y peor de la Gen:

Multiplataforma: Lo Mejor: Red Dead Redemption, Bioshock (1 e Infinite), Dead Space (1 y 2), Mass Effect, Assassin's Creed 2/4, Batman saga Arkham, Tomb Raider, Bayonetta, Dark Souls, Dragon Age, Vanquish, GTA 5. Bodrios, decepciones: Final Fantasy XIII, Assassin's Creed 3, Two Worlds, Resident Evil 5/6, Aliens Colonial Marines, Haze y la lista continua..

Xbox 360: Lo Mejor: Halo 4/ Reach/3, saga Gears of War, Lost Odyssey, Alan Wake, The Witcher 2, Fable 2.

PS3: Lo Mejor: Saga Uncharted, The Last of Us, God of War 3, Infamous, Demon's Souls, Metal Gear Solid 4, Journey, Killzone 2, Heavy Rain, Valkyria Chronicles.



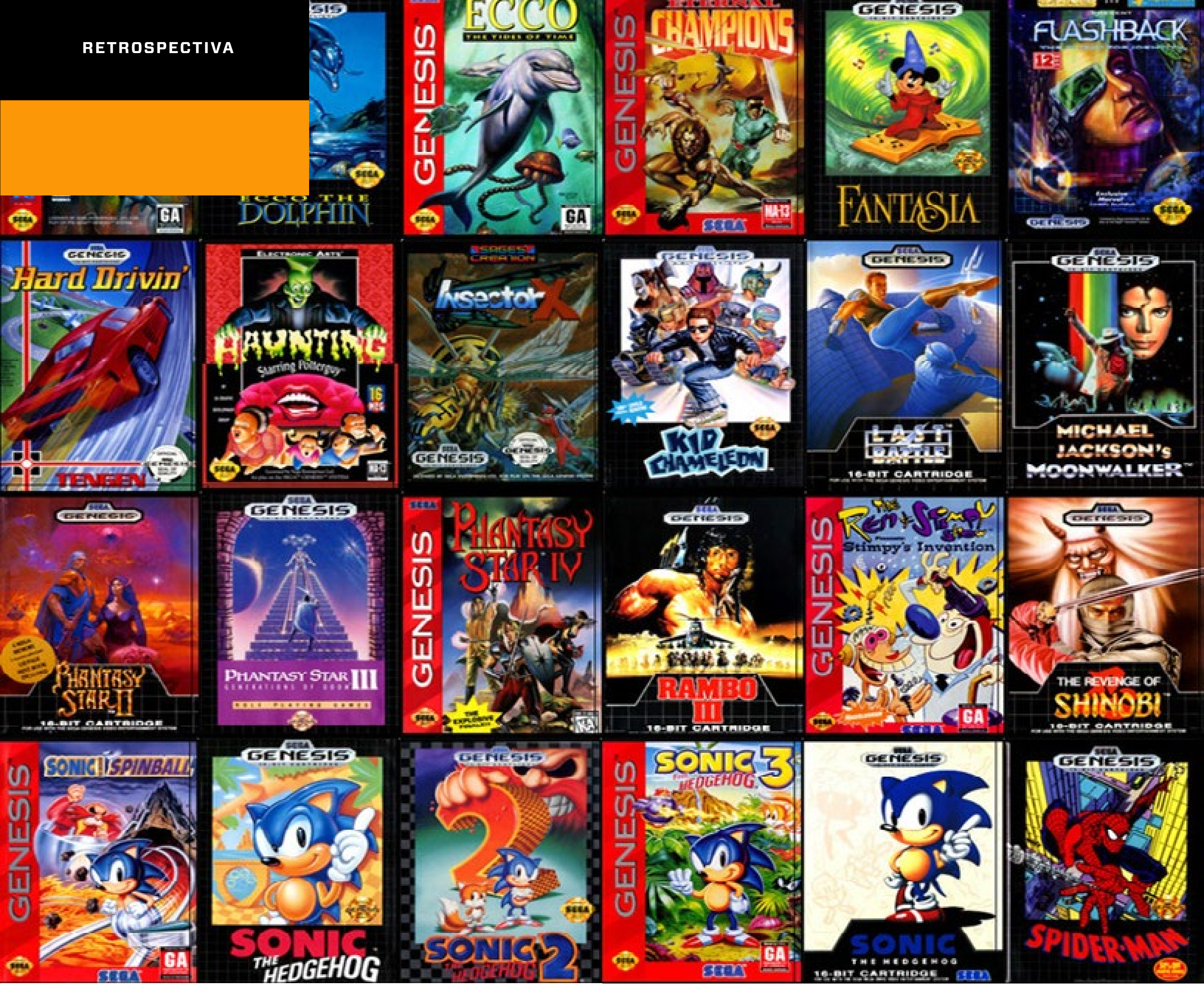


EL AUGE Y CAÍDA DE SEGA



Hoy en día Sega es sinónimo de decepción y para los más jóvenes es un nombre sin tanta importancia dentro de la industria, pero hubo un tiempo en que Sega era una de las compañías más grandes compitiendo nada más ni nada menos que con Nintendo en la guerra de consolas pero ¿Qué pasó con esta gran empresa que solía llenar nuestras vidas? Para eso tenemos que hacer un pequeño recorrido por la vida, esplendor y caída de Sega.

— **POR:** SOULREAVER



Los comienzos.

Puede que la primera consola de Sega, la SG-1000, no les sea familiar ya que estos fueron los meros comienzos de la compañía dentro del mundo de las consolas, pero su rediseño fue la que empezó con la popularidad de la consola, la Sega Master System que era levemente superior a su competidora, la NES, aunque aún no le hacía competencia a nivel comercial.

La Sega Master System tuvo bastantes periféricos, como unas gafas 3D, la posibilidad de usar tarjetas en vez de cartuchos y una mascota que hoy en día fue olvidada por mucho, Alex Kidd.

No fue hasta el 98 que Sega estuvo realmente dentro del mapa con su Sega Megadrive o Sega Genesis como muchos la conocieron, con su competitiva publicidad “Sega does what Nintendon’t”, llegó al combate durante la era de los 16 bits para quedarse con un catálogo tan diferente al de Nintendo que muchos de los que recuerdan su forma de jugar en esa época dicen “Yo era de los niños de Sega” separando generación y creando un gran impacto dentro del mercado.

También con la Sega Genesis apareció el que posiblemente es el mayor contendiente de Mario, el erizo azul Sonic, siendo uno de los juegos más recordados de los 16 bits empezando la era dorada de Sega.

La edad de oro.

Con la Sega Genesis ya instalada en el mercado, Sega no dudo en hacer el siguiente movimiento hacia lo que venía de la industria, presentando su Sega Saturn, basada en Discos en vez de en cartuchos y llevando al living varios juegos vistos en los arcades como Virtual Cop y Sega Rally.

Aun así, el peso de las demás compañías se sentía encima de Sega



y, aunque muchos juegos Third Party tuvieron mejores versiones en la Saturn que en otras consolas, como Castlevania: Symphony of the Night, y grandes títulos exclusivos como Panzer Dragon y Shining Force 3, la consola termino con grandes pérdidas financieras, que hicieron a Sega tomar la decisión de darlo todo con su siguiente consola.

Crónica de una muerte anunciada.

Dreamcast fue sin duda, una de las consolas más menospreciadas de la era de los 128 bits y sin duda una de las más revolucionarias en ciertos aspectos, empezando porque fue la primera de esta era, y la primera que incluyó el juego online con títulos como Chu Chu Rocket!.
Además la Dreamcast nos dejó el legado de varios juegos como la trilogía incompleta que es Shenmue, el adrenalínico Sonic Adventures, Crazy Taxi entre otros juegos exclusivos que hacen de esta consola un must buy.
Lamentablemente la popularidad ganada por Playstation 2 y la piratería terminaron por derrocar a la consola dándole un fin a la participación de Sega en la guerra de consolas decidiéndose a solo trabajar en títulos third party.
Sin duda que recordamos con cariño la época en que Sega tenía su legado de consolas y a cada uno de los títulos que trajo con ella, algunos de ellos siendo en nuestros corazones aún nuestros favoritos.

— **POR:** SOULREAVER

NINTENDO 3DS™

2 O



1 4

— POR: BADSEED



Sin duda que el 2013 fue un año exitoso para la portátil de Nintendo, 3DS. Si alguien dudaba que a una consola la hagan los juegos, lo que sucedió el 2013 con la 3DS es una muestra clara de que esto es verdad. Cuando comenzaba el 2013, las críticas a la 3DS eran en su mayoría negativas, incluso llevando a muchos especialistas a sugerir y afirmar que Nintendo debería abandonar el mercado de las portátiles. Y que equivocados estaban, pero para eso, fue necesario el ingreso de una amplia gama de títulos que levantaran las ventas, y así ocurrió, con juegos exclusivos impresionantes como: "Animal Crossing: New Leaf", "Fire Emblem: Awakening", "Luigi´s Mansion: Dark Moon", Legend of Zelda: A link Between Worlds", "Shin Megami Tensei IV", "Monster Hunter Ultimate 3", y por supuesto toda la parafernalia de "Pokemon X e Y".

Sin embargo, Nintendo no debe confiarse, ya que su principal rival en las portátiles, la PlayStation Vita, está apretando fuerte con un interesante set de juegos esperando sus lanzamientos. Por tanto, ¿qué podemos esperar para la 3DS este 2014?

Bravely Default (Square Enix). Este juego, que ya está disponible, es desde su lanzamiento, uno de los candidatos a RPG del año. Trae mucho de la jugabilidad de los viejos Final Fantasy, y eso ha atraído a los gamers y la crítica especializada por igual.

Bravely Second (Square Enix). Poco antes del lanzamiento en América de Bravely Default, se anunciaba la llegada de Bravely Second en Japón, que seguramente será lanzado este 2014, y su localización a tierras americanas podrían llegar el 2015, quizás este sea el comienzo de una nueva franquicia exitosa de Square Enix.

Monster Hunter 4 Ultimate (Capcom). Capcom ya está trabajando en la cuarta versión del juego, al parecer sin versión para WiiU en esta oportunidad, pero la versión de 3DS promete traer jugabilidad online por su cuenta, lo que sumado a nuevas armas, monstruos y villas promete bastante.

Persona Q (Atlus). La gente de Atlus ocupará personajes favoritos de Persona 3 y 4, en un juego que ocupa la dinámica y jugabilidad típica de los Etryan Odyssey. La velocidad de Atlus en localizar los juegos, por lo general dentro



del mismo año de lanzamiento en Japón, nos hace estar expectantes sobre la llegada de este juego a América, a pesar de no haber aún ningún anuncio oficial.

«Nintendo no puede darse el lujo de relajarse con la Vita aumentando sus ventas, y debe seguir manteniendo el movimiento hacia la portátil»

Prof. Layton and the Arzan Legacy (Level 5). Lo último de la saga Profesor Layton ya debería estar disponible al momento de lanzar nuestra revista de este mes (28 de febrero), con este famoso juego de puzles y resolver misterios.

Prof. Layton vs Ace Attorney (Level 5/Capcom). ¡Objeción! Al parecer el juego antes mencionado no es lo último de la saga Prof. Layton, por primera vez tendremos un cross-over entre Level 5 y Capcom, mezclando la resolución de puzles de Prof. Layton y la guerra en el estrado de Ace Attorney. Será lanzado el 28 de Marzo en Europa, esperando fecha de lanzamiento para América.

Devil Survivor 2: Break Record (Atlus). Siendo la saga Devil Survivor uno de los mejores RPG tácticos, y aun disfrutando del maravilloso Devil Survivor: Overclocked, este es un juego que personalmente espero con ansias, en una mezcla genial entre lo mejor de la saga Shin Megami Tensei y características de Final Fantasy Tactics.

Puzzle & Dragon Z. El juego que impactó en los celulares y 3DS en Japón, ya fue confirmado para llegar a América. Un juego que mezcla una jugabilidad tipo “Bejeweled” en su pantalla inferior, con elementos RPG en su pantalla superior.

Y ahora revisamos los juegos que ya anuncio Nintendo:

Yoshi´s New Island. Un juego que parecía un remake barato de Yoshi´s Island se ha visto beneficiado de varios imágenes y videos que muestran sus nuevas características, y apelando al factor nostalgia, tan simple pero efectivo por parte de la gran N. El juego estará a disposición el 14 de Marzo.

[redacted]

[redacted]



Mario Golf: World Tour. Como siempre, Nintendo usa su personaje más conocido para lanzar juegos de otros géneros, y en este caso, un juego de golf, que de hecho, debería haber sido lanzado hace un tiempo atrás. Sin embargo, entre las novedades hay un campo de golf bajo el agua. Disponible a contar del 2 de Mayo.

Pokémon Battle Trozei. Y hablando de usar sus sagas más populares para hacer spin-offs, nos llega este Pokemon Battle Trozei, que usa una jugabilidad tipo Bejeweled con algo de estrategia Pokémon de debilidades y resistencias. Será un juego solo disponible a través de la e-shop, pero no creas que será un juego pequeño por eso, contendrá cada pokémon conocido hasta la generación 6. Disponible a contar del 20 de Marzo.

Kirby: Triple Deluxe. Otro de los personajes más conocidos de Nintendo, y su saga que siempre ha mostrado una música contagiosa, y una gráfica encantadora. Disponible desde el 2 de Mayo.

Super Smash Bros. Por supuesto este juego debía estar presente en esta lista, es un Smash Bros, de los juegos de peleas más populares, y además será el primero en la serie en ser portátil. Obviamente, habrá algún tipo de conexión con la versión de WiiU, a pesar de no tener cross-play, pero seguramente sí contara con jugabilidad online.

Como dijimos, Nintendo no puede darse el lujo de relajarse con la Vita aumentando sus ventas, y debe seguir manteniendo el movimiento hacia la portátil con lanzamientos de grandes juegos, porque al final, no sacas nada con tener una consola potente, sin grandes juegos que lo demuestren.

— POR: BADSEED



LORDS OF THE FALLEN

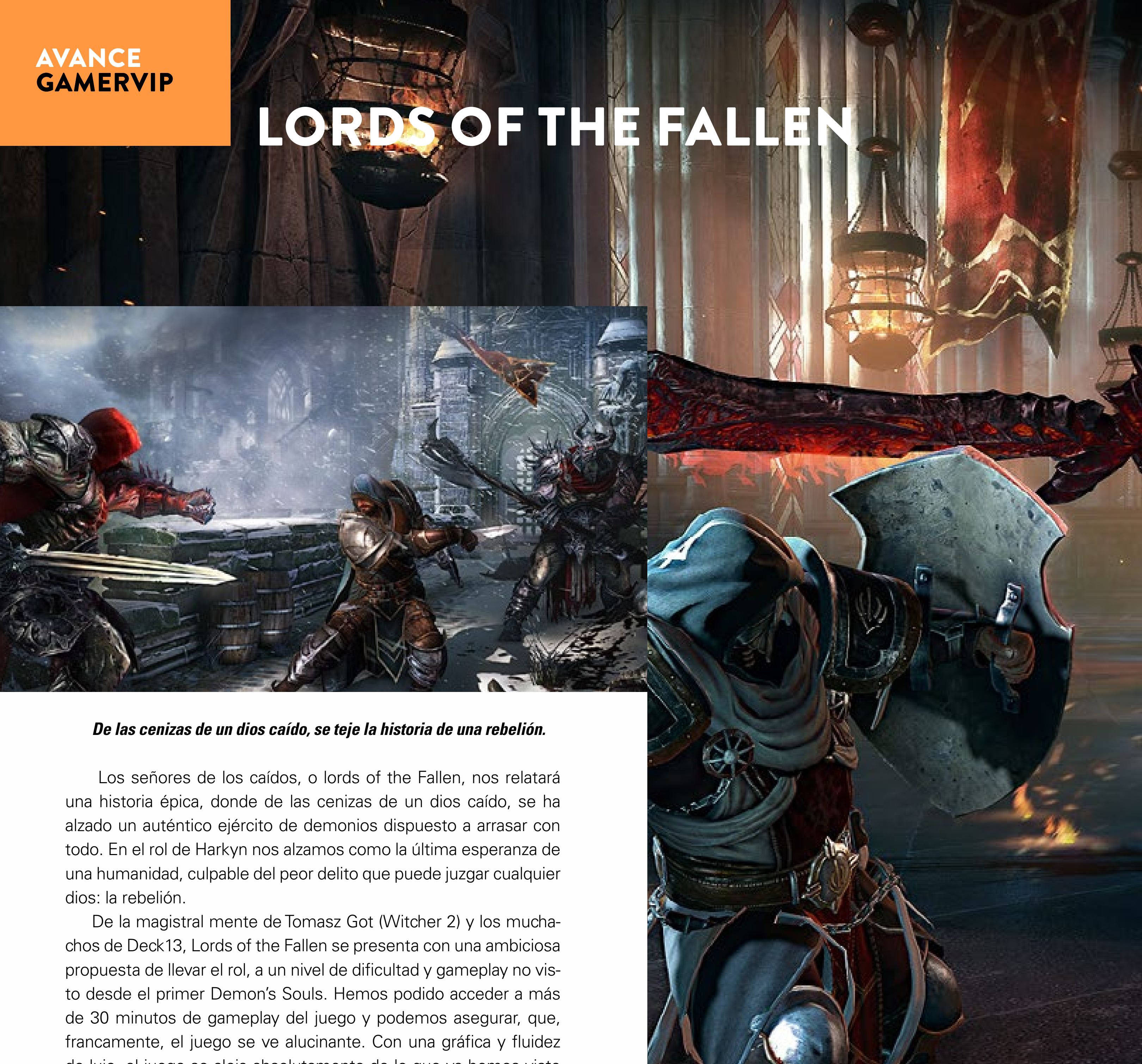
THERE IS A MAP OF THE BAD THINGS I HAVE DONE
IT'S RIGHT HERE

LORDS OF THE FALLEN INGRESÓ COMO AQUELLOS PARTICIPANTES DE CONCURSO DE TALENTOS QUE SE VEN GENÉRICOS, SIN NADA QUE RESALTE, Y BASTÓ QUE MOSTRASE SU GAMEPLAY PARA QUE LOGRARA VOLTEAR LA MIRADA DE TODOS. CON UNA CLARA INFLUENCIA EN LA SAGA SOUL, LLEVÁNDOLA A SU EXPRESIÓN MÁS ALTA CON LAS LICENCIAS QUE PERMITE ESTA NUEVA GENERACIÓN,..

POR: **LOBO OROCHI**



LORDS OF THE FALLEN



De las cenizas de un dios caído, se teje la historia de una rebelión.

Los señores de los caídos, o lords of the Fallen, nos relatará una historia épica, donde de las cenizas de un dios caído, se ha alzado un auténtico ejército de demonios dispuesto a arrasar con todo. En el rol de Harkyn nos alzamos como la última esperanza de una humanidad, culpable del peor delito que puede juzgar cualquier dios: la rebelión.

De la magistral mente de Tomasz Got (Witcher 2) y los muchachos de Deck13, Lords of the Fallen se presenta con una ambiciosa propuesta de llevar el rol, a un nivel de dificultad y gameplay no visto desde el primer Demon's Souls. Hemos podido acceder a más de 30 minutos de gameplay del juego y podemos asegurar, que, francamente, el juego se ve alucinante. Con una gráfica y fluidez de lujo, el juego se aleja absolutamente de lo que ya hemos visto en la generación anterior, la solidez de personajes, ambientes y el detalle es extenso, así como su gameplay, donde podemos optar por un clásico sistema de clases: Rogue, Priest o Warrior, y comenzar a desarrollar nuestros equipos a gusto. Ojo que el equipo no está restringido a la clase, por lo que se abre un abanico de posibilidades, añadiendo clases híbridas, cuyo origen se dará en nuestra propia mente.

Eso sí, no tendremos un mundo abierto a explorar libremente, como ocurrirá en Witcher 3 o Dragon Age, acá el recorrido es similar al de Dark Souls, donde podremos explorar por los alrededores de nuestro camino para avanzar en el juego, pero también podremos retroceder en busca de áreas, zonas o ventajas que se irán desbloqueando conforme avanzamos.



«LAS NUEVAS CONSOLAS SE LUCIRÁN SIN DUDA CON LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS, LUCES Y SOMBRAS QUE EN UN AMBIENTE TAN FANTÁSTICO HAY DONDE SACARLES MUCHO PROVECHO. ».

Podremos recorrer a fondo el mundo que se nos presenta, manteniendo siempre la sensación de descubrimiento y conquista, pues la satisfacción de vencer a uno de los difíciles jefes finales (Los señores de los caídos) es incomparable.

El diseño en general de Lords of The Fall, más allá de lucir como un nuevo juego de la saga Souls con gráficos a años luz de sus predecesores, no ha podido evitarnos recordar al menoscabado Kingdoms of Amalur, un juego que nos resultó muy entretenido, pero que no contó ni con el apoyo de su casa distribuidora ni con el público en general, acabando con un estudio en quiebra y solo el recuerdo de lo que pudo ser la franquicia. Algo que esperamos, no vuelva a repetirse nunca en nuestro mundo gamer. Pero no nos confundamos, Lords of The Fallen no luce caricaturesco para nada, nos referimos al diseño de armaduras y algunas bestias, en el juego en sí llevan un acabado sumamente realista, donde las arrugas, el cabello, los trajes se aprecian de forma magistral. Las nuevas consolas se lucirán sin duda con los efectos de partículas, luces y sombras que en un ambiente tan fantástico hay donde sacarles mucho provecho.

Este 2014 es sin duda un año de fiesta para los amantes del rol, donde ya no solo podemos sonreír y porque no decirlo, babear en espera de Witcher 3, Dragon Age Inquisition, Elder Srolls Online, Final Fantasy XV y Shadows of Mordor, sino que el sexteto se completa con una tremenda nueva adición: Lords of The Fallen.

— **POR:** LOBO OROCHI

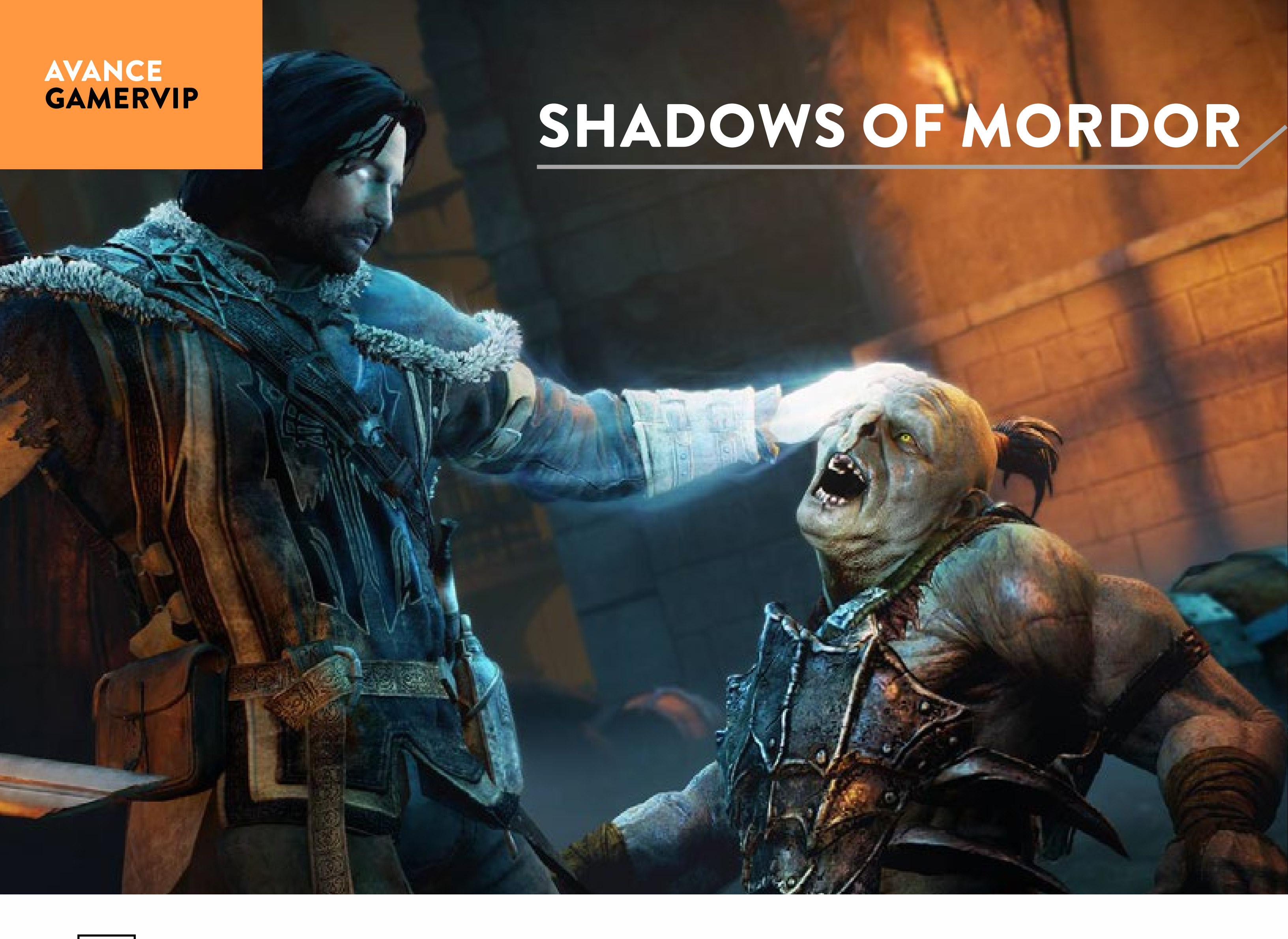

MIDDLE
SHADOW



Si creías que ya conocías todo sobre la gran obra de J.R.R. Tolkien y su épica saga de El Señor de los Anillos, los muchachos de Monolith estudios, a través de un suculento action rpg con mezcla de sigilo, que se prepara para presentarte este mundo, como nunca antes lo habías visto. Bienvenido a la sombra más oscura de Mordor.

POR: JAVURR

SHADOWS OF MORDOR



Monolith Studios nos lleva nuevamente al espectacular mundo creado por J.R.R. Tolkien en el Señor de los Anillos, a través de una historia cargada de venganza y en donde las decisiones que tomemos tendrán un peso importante en el curso futuro de la historia, a través de Middle-Earth: Shadow of Mordor.

Esta narración se encuentra entre los eventos del Hobbit y el primer libro del Señor de los Anillos, en donde estaremos en la piel de Talion, el que fue asesinado junto a su familia durante el regreso de Sauron a la tierra de Mordor tras ser expulsados de Dol Gurdur. Talion pertenece a los antiguos guardianes del Norte que es revivido como un espectro para que logre abrir una sangrienta zanja en el ejército de Sauron, obteniendo la venganza de sus cercanos en el camino, todo esto contando con el formato de un sandbox, permitiendo explorar, observar, conocer con mayor detalle este gran y popular universo.

Esta capacidad de exploración a la tierra creada por Tolkien hace del título un proyecto muy ambicioso, ya que, en innumerables ocasiones, se ha intentado llevar sin éxito claro el universo del Señor de los Anillos a las consolas. La naturaleza de espectro de Talion le otorgará increíbles poderes mágicos, un mejoramiento a todos sus sentidos y la capacidad de colocarse en las pobres mentes de los orcos para que hagan lo que nosotros decidamos, como atacar a los de sus misma especie, darnos valiosa información sobre algunos de sus campamentos, crear el caos o que traicione a los de su sector enfrentándose a algunos de los jefes.

El sistema de juego se podría resumir como una combinación entre la serie Arkham de Batman, los Assassin's Creed y The Witcher, en donde podremos activar en las alturas una visión parecida a la de batman para analizar a los enemigos presentes en una determinada área y planear una estrategia, también existe el ataque de las alturas a un objetivo en planta muy similar a la efectuada por los asesinos de Ubisoft. Esta mezcla se entremezcla con un action – RPG en donde podremos ralentizar el tiempo o teletransportarnos justo detrás de nuestros oponentes para eliminarlos, dejando en claro que Monolith recogió lo mejor de varias sagas para crear algo único. Junto con lo anterior, se encuentra el sistema Némesis, el cual nos permitirá, de alguna manera, crear nuestra propia historia, ya que no tendrá un enemigo principal en el guión.

Todo esto se logra por nuestras decisiones y acciones durante el juego, el cómo actuemos frente a los orcos, como por ejemplo, si le cortamos la cabeza a alguno o lo tiramos de manera traicionera al fuego, existen altas posibilidades que regresen a la vida de manera muy resentida y llena de venganza, delineando un determinado curso de acción en el argumento, mientras que por el contrario, si vemos a uno asesinar a una familia de orcos y lo dejamos escapar, éstos si llegasen a revivir, nos verán como un monstruo y se alejará a



«ESTA CAPACIDAD DE EXPLORACIÓN A LA TIERRA CREADA POR TOLKIEN HACE DEL TÍTULO UN PROYECTO MUY AMBICIOSO, YA QUE, EN INNUMERABLES OCASIONES, SE HA INTENTADO LLEVAR SIN ÉXITO CLARO EL UNIVERSO DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS A LAS CONSOLA».

a primera vista, detonando otros acontecimientos. No se sabe acerca de la extensión de la geografía que tendrá este mundo abierto ni si estará más próximo al Hobbit o al primer Señor de los Anillos, pero a simple vista se observa bastante bien, con un clima activo y decisivo en algunos pasajes de la historia, que sin duda será mayor detallado en las nuevas consolas o en PC.

POR: JAVURR


THE LAST OF US
LEFT BEHIND



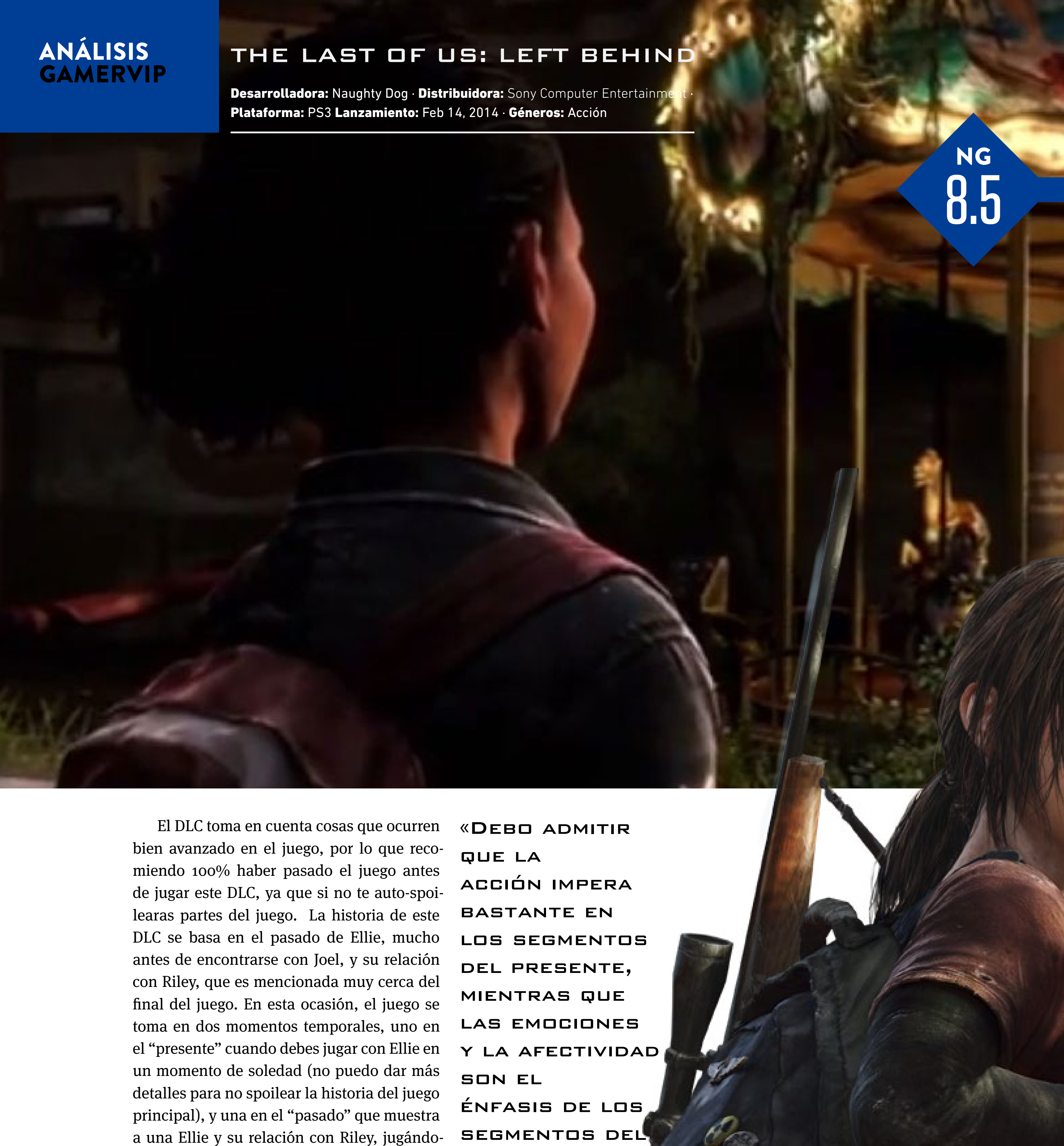
Cuando Naughty Dog anunciaba un DLC de single-player para The Last of Us, y que además sería una precuela, el nivel de expectación de los gamers comenzó a florecer más rápido, de lo que los infectados logran extenderse.

POR: BADSEED

THE LAST OF US: LEFT BEHIND

Desarrolladora: Naughty Dog · **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment · **Plataforma:** PS3 **Lanzamiento:** Feb 14, 2014 · **Géneros:** Acción

NG 8.5



El DLC toma en cuenta cosas que ocurren bien avanzado en el juego, por lo que recomiendo 100% haber pasado el juego antes de jugar este DLC, ya que si no te auto-spoilearas partes del juego. La historia de este DLC se basa en el pasado de Ellie, mucho antes de encontrarse con Joel, y su relación con Riley, que es mencionada muy cerca del final del juego. En esta ocasión, el juego se toma en dos momentos temporales, uno en el "presente" cuando debes jugar con Ellie en un momento de soledad (no puedo dar más detalles para no spoilear la historia del juego principal), y una en el "pasado" que muestra a una Ellie y su relación con Riley, jugándose de forma alternada entre ambos espacios temporales.

«Debo admitir que la acción impera bastante en los segmentos del presente, mientras que las emociones y la afectividad son el énfasis de los segmentos del pasado.»

Debo admitir que la acción impera bastante en los segmentos del presente, mientras que las emociones y la afectividad son el énfasis de los segmentos del pasado. Desde sacarse unas fotos, bailar en un centro comercial vacío, jugar

un juego de peleas imaginario en un centro de arcades, todo se enfoca en como llevan la vida en la que están inmersas un par de niñas. Ambas están inmersas en su lucha por sobrevivir, a su vez, que deben manejar sus emociones hacia la otra. Solo al final de estos segmentos, se llena de la acción típica del juego principal.

Mientras tanto, los segmentos del presente están llenos de acción frenética, peleando contra hordas de los molestos "chasqueadores" y humanos al mismo tiempo. De hecho, muchas veces tuve que usar a los chasqueadores para "cazar" a los humanos, y luego encargarme de los chasqueadores de forma sigilosa. Además, decir que los segmentos del presente enlazan dos momentos del juego principal que no se había visto en este, permitiendo, en parte comprender como se llegó a esa situación en la historia principal.

Con una duración aproximada de dos horas y media, quizás no logra introducir una historia épica, pero si logra meterte mucho más dentro de la cabeza de Ellie, logrando darle mayor relevancia al enigmático final del juego principal. Recomiendo fuertemente jugar este DLC, acción y emociones en buen equilibrio, un apartado sonoro notable, acorde con el del juego principal, jugabilidad clásica del juego principal, y un anexo en la historia más que interesante.

Mencionar que debo agradecer a la gente de Sony, por enviarnos un voucher con este DLC, lo que se aprecia de sobremanera.

POR: BADSEED





OUTLAST

CUANDO SALIÓ LA PS4, Y UNO DE LOS JUEGOS A SER LANZADOS PRÓXIMAMENTE ERA OUTLAST, ME INTERESÓ DE SOBREMANERA. SABIENDO QUE EL JUEGO HABÍA SIDO LANZADO EN PC, Y VIENDO GAMEPLAY, LA VERDAD ES QUE EL HYPE COMENZÓ A APARECER.

POR: BADSEED



ANÁLISIS GAMERVIP

OUTLAST

Desarrolladora: Red Barrels · **Distribuidora:** Red Barrels · **Plataforma:** PS4 **Lanzamiento:** Feb 04, 2014 · **Géneros:** Survival Horror

Tomando en cuenta un género muy dejado de lado en los videojuegos durante los últimos años, el Horror, con su máximo exponente pasando a ser un mediocre juego de acción (Resident Evil 5 y 6, clara prueba de ello), la verdad es que Outlast entrega una experiencia inmersiva desde una perspectiva en primera persona, que te me mete en la piel de un periodista ávido de secretos gubernamentales.
Sin uso de armas, ni inventarios ni de "perks" que pululan en los juegos AAA actuales, Outlast se destaca de ellos al solo basar toda la experiencia jugable en el horror. Y demonios sí que lo hace bien la gente de Red Barrels, el estudio a cargo de este juego.
Con un uso notable del apartado sonoro, un juego de sombras notable, y con tu única herramienta para sobrevivir siendo una cámara de video, los saltos y palabrotas por sustos que te lleves están garantizdos, en especial jugando con tu headset y luces de tu casa apagada, sencillamente una experiencia que no había tenido el placer de disfrutar en un videojuego.
Ahora, vamos por la jugabilidad. Como mencione antes te metes en la piel de un periodista, llamado Miles Upshur, que después de recibir un "aviso" de un trabajador contratado decide investigar dichas acusaciones de prácticas más que cuestionables dentro de un asilo. El juego en sí, se basa en historias que se cuentan durante la guerra fría, donde se habría experimentado con soldados para la privación del sueño, con nefastos resultados.
Desde que comienzas el juego, el ambiente de Outlast es opresivo, las puertas se cierran sin aviso, manchas de sangre adornan el piso, mucha de ella aún fresca, voces de hombres gimiendo y gritando en dolor y locura, y de pronto encontrarte con un doctor loco que usa tijeras en las manos, son solo parte de las cosas que veras en el juego. Ni hablar cuando te encuentras a pacientes "pasivos" dentro del asilo, sin ninguna voluntad propia, solo viendo un televisor que solo presenta estática, u otros que solo encuentran descanso en auto-mutilaciones, te hacen sentir lo bajo que puede caer un ser humano sin sus condiciones mentales normales.
Y para hacer las cosas peor, una figura amplia, de rostro desfigurado, insiste en perseguirte, al parecer empeñado en que no pases la puerta principal del asilo, tu gran misión para sobrevivir y escapar de ese lugar lleno de muerte, cuerpos y locura. Como mencione antes, tu única herramienta es una cámara con visión nocturna, lo que le da un aspecto de sigilo al juego. Y si te descubren, olvídate de luchar, no tienes la fuerza para intentarlo siquiera, siendo tu única alternativa el escapar y buscar un lugar donde escon-

NG
8.0

derte, y rogar que tu perseguidor no te haya visto esconderte y se olvide que estés presente. Esto, a su vez, añade otro ingrediente, no hay forma de localizar al enemigo sin que sea viéndolo, e incluso muchas veces cuando estas oculto, no puedes escucharlos, porque tu respiración asustada hace que solo te escuches a ti mismo, por tanto muchas veces, sales de tu escondite solo para encontrarte con tu perseguidor aún en el cuarto.
Entre las cosas negativas, es la falta de algún mapa, o sistema de localización, que hace que muchas veces te pierdas dentro de los cuartos del asilo, como me pasó mientras buscaba los interruptores para dar la luz, y llega a ser frustrante que además de ser perseguido con un tipo con un cuchillo, perderse en los pasillos, mata en parte la experiencia de terror, cuando debes pasar por la misma zona inundada de agua por quinta o sexta vez, y solo poruqe te perdiste, y no logras salir de ese lugar.
A pesar de eso, la experiencia de juego es notable, a pesar de que el diseño de niveles y jugabilidad se dejó un poco de lado para darle énfasis al terror, si quieres un juego que acelere tu corazón, y te haga de verdad que te pasen gotas frías por tu espalda mientras juegas, Outlast es una excelente opción.



POR: BADSEED


TOM
DEFI



Hace casi 1 año que salió Tomb Raider, un título que suponía la reinvención de la clásica heroína Lara Croft, traicionando sutilmente ciertos elementos clásicos de las entregas pasadas de la saga como una reducción de puzles, una mayor cantidad de acción en desmedro de plataformas o los ya famosos eventos QTE, que lejos de desilusionar, cautivaron tanto a la crítica como a los jugadores.

POR: JAVURR





De manera muy resumida, este juego nos sumergía en las raíces mismas de la heroína, que por un accidente quedó a merced de la naturaleza en una isla llena de misterios y peligros junto a su tripulación, haciendo de la supervivencia el elemento clave, tanto de la narración como del sistema de juego, presentándonos a una Lara Croft mucho más "normal", sin las extraordinarias habilidades de títulos anteriores, inexperta y sobre todo con muchísimo miedo, que los chicos de Crystal Dinamics logran transmitir al jugador de manera magistral. Todo lo anterior logra una gran empatía con Lara, que no hace más que crecer a medida que avanza el juego, ya que sus habilidades van mejorando según progresemos y en el orden que nosotros establezcamos. Todo lo anterior estaba sumergido en una geografía que permitía una exploración y re-exploración, tanto para encontrar ítems o visualizar en mejores ángulos el gran paisaje. La jugabilidad, como lo habíamos dicho con anterioridad, se aleja un poco de los cimientos de la saga, eliminando notablemente los puzles o los sectores de plataformas, todo para dar paso a la acción, con un sistema de cobertura, movilidad de enemigos y mala fortuna que nos recuerda a Uncharted. Ahora, entrando de lleno a la versión de nueva generación cabe señalar la siguiente pregunta ¿Qué hay de diferente? La más notoria sin duda es el apartado gráfico, logrando algo muy parecido a lo visto en PC, contando esta vez con una resolución 4K, una definición nativa de 1920x1080p y 60 fotogramas por segundo en PS4 y 30 en Xbox One, todo esto junto a un nuevo sistema de iluminación exterior e interior de ambiente, que hacen de la experiencia aún más real. Este cambio de iluminación se acompaña con un mayor detalle en las sombras de elementos móviles, una increíble interacción entre el ambiente y las pequeñas partículas movibles producidas por el viento o el fuego, el sudor o heridas más realistas de Lara o la espectacular interacción del entorno con la lluvia, paisaje que vale la pena observar por unos momentos. Para acompañar la mejor iluminación, esta versión del juego trae consigo una mayor cantidad de elementos de la naturaleza, como nuevas plantas, terminaciones geográficas más pulidas o cambios de estos elementos a tiempo real dependiendo del ángulo de visión o de la hora en el juego. La física alrededor de Lara es aún más impresionante, ya que los sudores o sangre antes men-

«La física alrededor de Lara es aún más impresionante, ya que los sudores o sangre antes mencionados tienen un impacto a tiempo real en la ropa de la protagonista»

NG
9.1

Desarrolladora: Crystal Dynamics · **Distribuidora:** Square Enix·
Plataforma: PS4/ Xbox One **Lanzamiento:** Ene 28, 2014 · **Géneros:** Aventura z TPS

cionados tienen un impacto a tiempo real en la ropa de la protagonista, además de su inmediato impacto en la vegetación por ejemplo, que al pasar por las plantas éstas se moverán de manera real, o las pisadas en el barro o en charcos de aguas, gracias a la gran física que poseen estos elementos. Otro de los rasgos nuevos de Lara, y que ya estaba presente en la versión de PC, es el pelo creado con la tecnología TressFX, generando una gran interacción casi pelo a pelo con los movimientos de la protagonista, que en conjunto con los detalles antes mencionados hacen de ella un personaje altamente real y un deleite visual observarla. Dejando de lado ahora las consideraciones técnicas, hay que establecer que este nuevo juego no trae casi nada nuevo en términos de contenido en relación a las versiones anteriores, salvo los mapas del multijugador que salieron como DLC o una tumba adicional que se obtenía por una pre orden en tiendas específicas. Pero al carecer de más contenido en el modo historia hacen que la experiencia, una vez acostumbrados los ojos al gran salto gráfico entre las versiones, no sea novedosa para aquellos que ya la disfrutaron en PS3 o Xbox 360 (aunque trae The Finals Hours of Tomb Raider», el cómic de Dark Horse «Tomb Raider: The Beginning» y un libro de 32 páginas «The Arts of Survival» de Brady Games).

Finalizando, hay que recalcar que Tomb Raider Definitive Edition supone sólo un lavado de cara, una actualización de los gráficos, pero que no supone ninguna nueva experiencia en la narración. Tras esto, aquellos jugadores que ya lo pasaron en múltiples ocasiones en PS3 o Xbox 360 pueden no encontrar motivo suficiente para adquirir esta edición, o mucho menos aquellos que se deslumbraron con la versión PC con todo en Ultra. Sin embargo, constituye un gran juego para aquellos que no lo han jugado, y nos muestra el nivel de detalle y realismo que puede alcanzar ya la actual generación de consolas, que recién acaba de comenzar.

POR: JAVURR




TOMB
DEFINITIV


RAIDER
E EDITION













CONCURSO
T I T A N F A L L



PRONTO

PARTICIPA POR UN:

TITANFALL NUEVO

PARA XBOX 360 O XBOX ONE

NO DEJES DE VISITARNOS EN

REDES SOCIALES O WWW.GAMERVIP.CL

PARA QUE TE ENTERES COMO GANARLO!





GamerVip Año 3 - Nº 24, Febrero 2014 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl